

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan nilai analisis data tentang pengujian audio visual berbasis *canva* yang dikembangkan yang dilihat dari penilaian validator dan siswa, maka peneliti menyimpulkan bahwa :

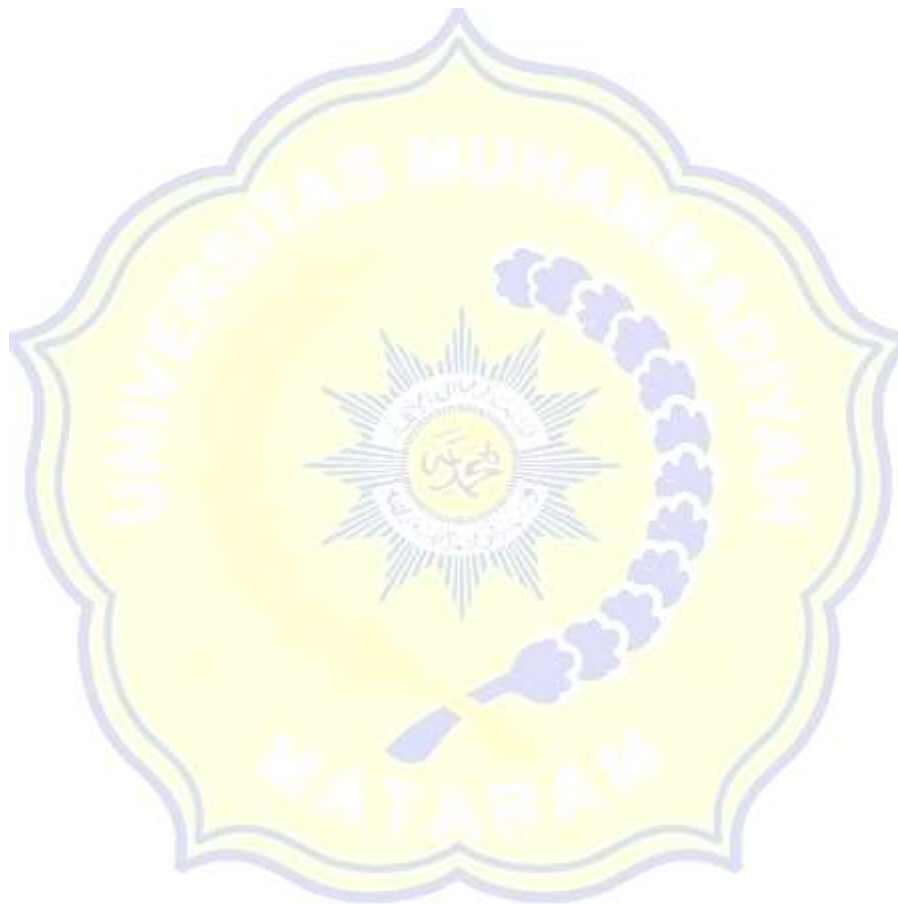
1. Media audio visual berbasis *canva* yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator ahli media dengan persentase 80% kategori valid, dan 2 validator ahli materi dengan persentase 80% pada kategori valid.
2. Hasil angket respon siswa diperoleh data persentase dari respon siswa uji terbatas di kelas IV SDN 1 Suranadi, dengan persentase 97,3% pada kategori sangat praktis. Dengan demikian media audio visual berbasis *canva* yang dikembangkan praktis.
3. Keefektifan media audio visual berbasis *canva* dilihat dari hasil siswa mengerjakan soal tes pilihan ganda dan diperoleh data hasil uji lapangan di kelas IV SDN 1 Suranadi, dengan persentase rata-rata nilai siswa N Gain 76% pada kategori Efektif.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan beberapa hal:

1. Guru disarankan dapat mengembangkan media audio visual berbasis *canva*, karna media audio visual berbasis *canva* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penggunaan media pembelajaran harus sering digunakan dalam proses belajar mengajar agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.
3. Bagi penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media audio visual berbasis *canva* dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. Vol. 12 No. 2. 216-231.
- Abdurrahman, M. (2012). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar:Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Adawiyah, R. (2018). Hubungan Antara Konsep Diri dengan Kedisiplinan Siswa Kelas X MAN 2 Pasuruan. *Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Ades, S. (2017). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Adi, N., & Kurniawan, Y. (2018). Meningkatkan Higher Order Thinking Skill Dan Sikap Terbuka Melalui Media Pembelajaran Android. *Journal Of Komodo Science Education, Vol. 1 No. 01, 79-94*.
- Agustian, L., Sembiring, T., & Ariani. (2009). Peran Zinkum Terhadap Pertumbuhan Anak. *Sari Pediatri, Volume XI, Nomor 4, Desember 2009;244-249*. Diakses 20 Oktober 2022, dari [http:// Departemen Ilmu Kesehatan Anak Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara](http://Departemen Ilmu Kesehatan Anak Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara).
- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Buston, E., & Septiyanti. (2017). Hubungan Pendidikan Dan Sikap Dengan Keberhasilan Toilet Training. *Mahakam Nursing Journal Vol 2, No.1*.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwipayana, P., Redhana, I., & Juniartina. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia, Vol. 3, No. 1*.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, M. (2009). *Strategi Belajar Mengajar; Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2007). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hanafiah, & Suhana. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.

- Hujair, A. S. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Jogjakarta: Dipantara.
- Ibrahim, R., & Syaodih, N. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Juhji. (2016). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*. Vol. 2, 58-60.
- Kartono. (2017). *Personality, Employee Engagement, Emotional Intelligence, Job Burnout Pendekatan Dalam Melihat Turnover Intention*. Yogyakarta: Deepublish.
- Leryan, L., Damringtyas, C., & Hutomo, M. (2018). The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkp.2018.20>.
- Lestari, A. (2018). Efektivitas Outdoor Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Skripsi. Jurusan Psikologi: Universitas Negeri Malang*.
- Mardhiyah, R., & S. N. F. A. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. Vol. 12 No. 1, <https://kns.cnki.net/kcms/detail/11.1991.n.20210906.1730.014.html>, 29-40.
- Miftah, T. (2013). *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Implikasinya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. (Online). <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361>.
- Resmini, N. d. (2010). *Membaca dan Menulis di SD: Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI Press.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano, ISSN:2086-2334*. Vol. 3, No. 1.

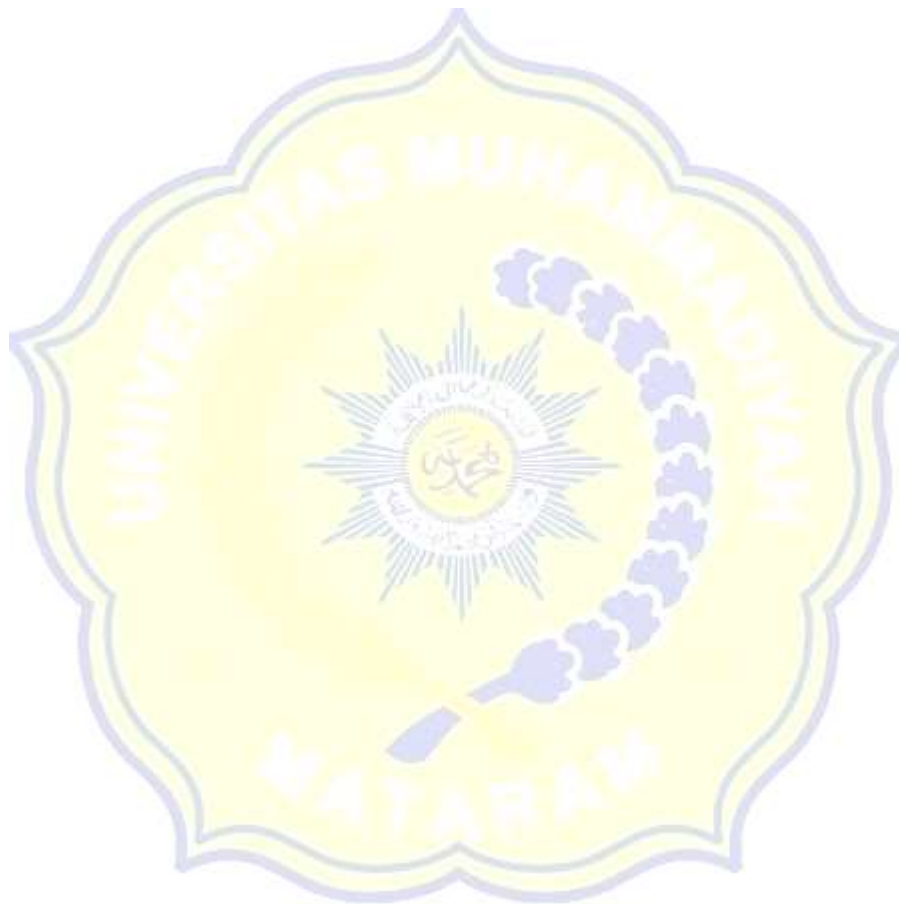
- Rusmini. (2017). *Metode Penelitian Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development*. Jambi: Pusaka Jambi.
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, N. (2015). Pengembangan media pembelajaran IPA Komik Model Inkuiri Terbimbing untuk meningkatkan kemampuan berpikir aplikatif dan sikap ilmiah peserta didik SMP. *Tesis tidak diterbitkan. UNY*.
- Shalikhah. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal WARTA LPM, Vol. 20, No. 1, Maret 2017, 9-16*.
- Slamet, M. (2003). *Pemberdayaan Masyarakat. Dalam Membentuk Pola Perilaku Manusia Pembangunan. Disunting oleh Ida Yustina dan Adjat Sudradjat*. Bogor: IPB Press.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryana, Y., & Priatna, T. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Tsabita.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tanjung, R., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika. Vol. 7, No. 2*.
- Triwiyanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wasliman. (2007). *Modul Problematika Pendidikan Dasar. Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Wati, E. (2016). Ragam Media Pembelajaran Visual, Audio visual berbasis canva, Komputer, Power Point, Internet, Interactive Video. *Kata Pena*.
- Wijaya, d. (2016). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Strategi Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan*



*Pembelajarannya (KNPMP I) Universitas Muhammadiyah Surakarta, 210-215.*

Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, Vol. 2, No. 1, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>, 102-118.



# LAMPIRAN



## LAMPIRAN 1

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 1 Suranadi
Kelas/Semester	: 4 / Genap
Tema	: 6 Cita-citaku
SubTema	: 1. Aku dan Cita-citaku
Mata Pelajaran	: IPA
Alokasi waktu	: 2 hari

#### A. KOMPETENSIINTI

3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempatbermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSIDASAR

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
- 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di sekitarnya dan slogan upaya pelestariannya.

#### C. INDIKATOR

- 3.2.1 Membandingkan dua siklus hidup hewan dengancermat.
- 4.2.1 Menyusun gambar tahapan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

#### D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat membedakan pengertian metamorfosis sempurna dan tidaksempurna.
2. Siswa dapat mengurutkan dan membedakan daur hidup katak dan popuasi kupukupu,
3. Siswa dapat membuat daftar hewan yang mereka temukan di sekitar dan mengidentifikasi hewan tersebut mengalami metamorfosis sempurna atau tidaksempurna.




**E. KEGIATAN PEMBELAJARAN**

**Model** : *Discovery learning*

**Pendekatan** : *Saintifik*

**Metode** : *Tanya jawab, Diskusi terbimbing, Ceramah*

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Melakukan pembukaan dengan salam dan menyayangkabar dilanjutkan dengan membacadoa</li> <li>➢ Memberikan pertanyaan kepada siswa untuk mengingatkan kembali materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman pesertadidik</li> </ul>	3 Menit
<b>Inti</b>	<p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Siswa mengamati daur hidup seekor katak dalam, lalu membahas tentang perkembangan hidup katak mulai dari telur katak hingga menjadi katak dewasa.</li> </ul> <div data-bbox="606 985 1197 1321" style="text-align: center;"> <p><b>Daur Hidup Hewan</b></p> </div> <p>Ayo Berlatih</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Siswa mencoba mengurutkan siklus hidup seekor katak dengan tepat menggunakan kalimat yang bisa di pahami</li> </ul> <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Siswa mengamati gambar sebuah kepompong yang menempel di sebuah video yang di tampilkan didepan kelas. Lalu membahas siklus hidup kepompong dari pertumbuhan dan perkembanganawal</li> </ul>	5 Menit

	 <p><b>Ayo Berlatih</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa mencoba mengurutkan siklus hidup kepompong secara tepat dengan kalimat yang mudah di pahami</li> </ul> <p><b>Ayo Berdiskusi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa berdiskusi dan bertanya jawab dengan temannya tentang perbedaan daur hidup katak dengan siklus hidup kupu kupu, menulis hasil diskusi di lembar kerja dan membacakan hasilnya di depan kelas</li> </ul> <p><b>Ayo Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa melakukan pengamatan terhadap sekitarnya, dan siswa membuat daftar hewan yang mereka temukan di dan mengidentifikasi hewan tersebut mengalami metamorphosis sempurna atau tidak sempurna</li> </ul>	
<p><b>Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru memimpin diskusi kelas dan membantu siswa dalam membuat kesimpulan tentang kegiatan pembelajaran. Siswa diminta untuk merefleksikan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajarinya.</li> <li>➤ Pelajaran diakhiri dengan salam.</li> </ul>	<p>2 Menit</p>

F.    
 NIP. 19601012 2010012004 NIP. 19750818 2009011007

1. Buku Pedoman Guru dan Buku Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019)
2. Media Audio Visual tentang daur hidup hewan sekitar

Kepala Sekolah

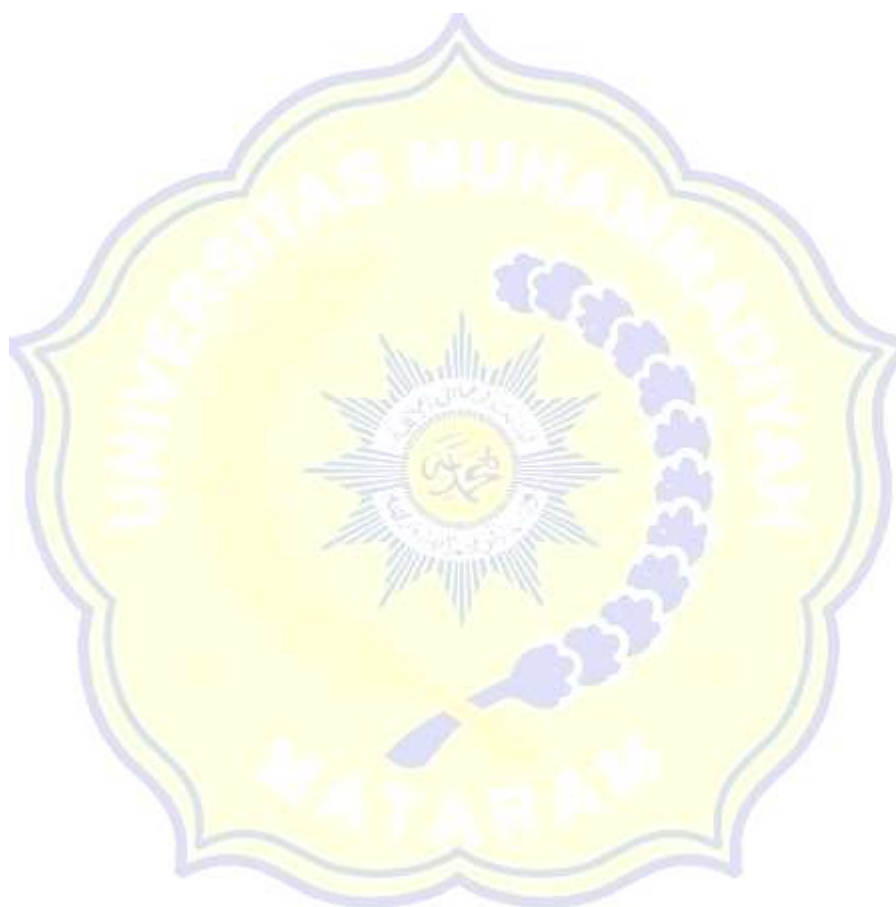


Lasmuly, S.Pd, M.Pd.  
NIP.198010122010012004

Guru Matapelajaran



LL. MOH. HUM. S.Pd-SD  
NIP.197508182009011007



## LAMPRAN 2. ANGKET VALIDASI MEDIA

### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Suranadi  
Subjek Penelitian : Siswa Kelas IV SDN 1 Suranadi  
Peneliti : Muhamad Andi Jafir  
Validator : Syafrudin Muhdar, M.Pd  
Hari/Tanggal : Kamis, 13 April 2023

#### A. Tujuan

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media audio visual berbasis *canva* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Suranadi.

#### B. Petunjuk pengisian Angket

1. Lembar diisi oleh validator.
2. Lembar dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data.
3. Apabila ada saran atau masukan, dapat dituliskan pada lembar yang tersedia.
4. Memberikan penilaian dengan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Layak	(SL)	4
Layak	(L)	3
Kurang Layak	(KL)	2
Tidak Layak	(TL)	1

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Penyajian Media	Kombinasi warna				
		Media audio visual berbasis <i>carva</i> menarik				✓
		Media tidak mengandung unsur-unsur negatif				✓
		Media praktis			✓	
		Ketepatan pemilihan bahan				✓
		Media dapat meningkatkan hasil belajar			✓	
		Tampilan dan cara mudah dipahami			✓	
2.	Tampilan	Kuat dan tidak mudah rusak				✓
		Mudah digunakan				✓
		Media tahan lama			✓	
<b>Jumlah Skor</b>						

**C. Komentar dan Saran**



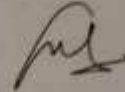
**D. Kesimpulan**

Mohon dilingkari salah satu huruf di bawah ini

- a Layak diujicobakan tanpa revisi
- b Layak diujicobakan dengan revisi
- c Tidak layak diujicobakan dengan revisi

Mataram, ..... Maret 2023

Validator



G. PRADJON M. P. H.

NIDN. 081 307 87 01



No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Penyajian Media	Kombinasi warna				
		Media audio visual berbasis <i>canva</i> menarik			✓	
		Media tidak mengandung unsur-unsur negatif			✓	
		Media praktis		✓		
		Ketepatan pemilihan bahan			✓	
		Media dapat meningkatkan hasil belajar			✓	
		Tampilan dan cara mudah dipahami			✓	
						✓
2.	Tampilan	Kuat dan tidak mudah rusak				✓
		Mudah digunakan		✓		
		Media tahan lama				✓
Jumlah Skor			25			

### C. Komentar dan Saran

persiapan media harus lebih awal  
sehingga lebih mantap.

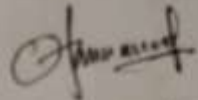
**D. Kesimpulan**

Mohon dilingkari salah satu huruf di bawah ini

- a Layak diujicobakan tanpa revisi
- b Layak diujicobakan dengan revisi
- c Tidak layak diujicobakan dengan revisi

Mataram, ..... Maret 2023

Validator



(L.L. ANWAR RUZVI, S.Pd, S.P.)

## LAMPIRAN 3

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Suranadi  
Subjek Penelitian : Siswa Kelas IV SDN 1 Suranadi  
Peneliti : Muhamad Andi Jafir  
Validator : Nursina Sari, M Pd  
Hari/Tanggal : Senin, 17 April 2023

#### A. Tujuan

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media audio visual berbasis *canva* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Suranadi.

#### B. Petunjuk pengisian Angket

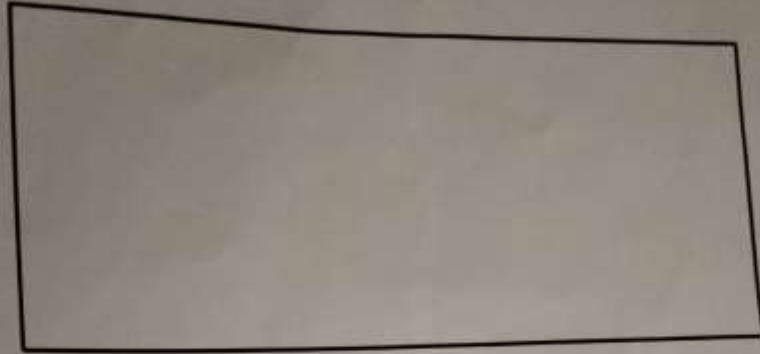
1. Lembar diisi oleh validator.
2. Lembar dimaksudkan untuk validasi instrument pengumpulan data.
3. Apabila ada saran atau masukan, dapat dituliskan pada lembar yang tersedia.
4. Memberikan penilaian dengan tanda *check list* (√) pada kolom yang sesuai.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

Sangat Layak	(SL)	4
Layak	(L)	3
Kurang Layak	(KL)	2
Tidak Layak	(TL)	1



No	Aspek Materi	Aspek yang dinilai	Skor			
			1	2	3	4
1.	Materi IPA tentang Daur Hidup Hewan	1. Sesuai dengan kurikulum 2013				
		2. Sesuai dengan indikator dengan kompetensi inti (KI)			✓	
		3. Sesuai dengan indikator yang dikembangkan				✓
		4. Meningkatkan pemahaman siswa				✓
		5. Mendorong rasa ingin tahu			✓	
		6. Keakuratan materi IPA tentang siklus hidup makhluk hidup hewan pada media audio visual berbasis <i>canva</i>			✓	
		7. Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar				✓
		8. Materi IPA tentang siklus hidup makhluk hidup hewan dapat meningkatkan hasil belajar siswa			✓	
		9. Penyajian gambar sesuai dengan materi yang disajikan				✓
		10. Materi IPA tentang siklus hidup makhluk hidup hewan dengan media audio visual berbasis <i>canva</i> yang disajikan menarik perhatian peserta didik				✓
<b>Jumlah Skor</b>						

**C. Komentor dan Saran**



**D. Kesimpulan**

Mohon dilingkari salah satu huruf di bawah ini

- d Layak diujicobakan tanpa revisi
- e Layak diujicobakan dengan revisi
- f Tidak layak diujicobakan dengan revisi

Mataram, ..... Maret 2023

Validator



(Nursina Sari, M.Pd.)  
NIDN. 082 505 9102



No	Aspek Materi	Aspek yang dinilai	Skor			
			1	2	3	4
1.	Materi IPA tentang Daur Hidup Hewan	1. Sesuai dengan kurikulum 2013			✓	
		2. Sesuai dengan indikator dengan kompetensi inti (KI)			✓	
		3. Sesuai dengan indikator yang dikembangkan		✓		
		4. Meningkatkan pemahaman siswa			✓	
		5. Mendorong rasa ingin tahu			✓	
		6. Keakuratan materi IPA tentang siklus hidup makhluk hidup hewan pada media audio visual berbasis <i>canva</i>			✓	
		7. Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar			✓	
		8. Materi IPA tentang siklus hidup makhluk hidup hewan dapat meningkatkan hasil belajar siswa			✓	
		9. Penyajian gambar sesuai dengan materi yang disajikan		✓		
		10. Materi IPA tentang siklus hidup makhluk hidup hewan dengan media audio visual berbasis <i>canva</i> yang disajikan menarik perhatian peserta didik			✓	
<b>Jumlah Skor</b>			<b>24</b>			

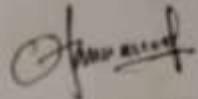
**D. Kesimpulan**

Mohon dilingkari salah satu huruf di bawah ini

- a Layak diujicobakan tanpa revisi
- b Layak diujicobakan dengan revisi
- c Tidak layak diujicobakan dengan revisi

Mataram, ..... Maret 2023

Validator



(LL. AMOH. HUSRI, S.Pd, S.P.)



## LAMPRAN 4.

### ANGKET RESPON SISWA

**ANGKET RESPON SISWA**

**Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Dalam Pembelajaran IPA  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Suranadi**

Nama : Safa Aulia Zahwa  
Kelas : Kelas 4  
Sekolah : SDN 1 Suranadi

Angket respon siswa berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengetahui kualitas dari media audio visual berbasis *canva* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Suranadi. Untuk itu diharapkan kepada siswa dapat memberikan nilai pada angket ini sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan dan petunjuk yang diberikan.

**A. Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (√) pada kolom "nilai" sesuai penilaian siswa terhadap buku cerita bergambar
- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian

Nilai 1 = Sangat kurang baik  
Nilai 2 = Kurang baik  
Nilai 3 = Baik  
Nilai 4 = Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Penyajian media	Media sangat menyenangkan				
		Media audio visual berbasis <i>canva</i> , sangat menarik dan menumbuhkan motivasi belajar				✓
		Warna media audio visual berbasis <i>canva</i> menarik				✓
		Media audio visual berbasis <i>canva</i> muda digunakan			✓	
2.	Aspek sikap senang belajar menggunakan media	Media audio visual berbasis <i>canva</i> tidak membosankan				✓
		Media audio visual berbasis <i>canva</i> memberikan semangat				✓
		Dapat menyebutkan contoh dengan mudah				✓
		Dapat mengikuti pembelajaran dengan baik				✓
		Materi pada media mudah dipahami				✓
<b>Jumlah Skor</b>						

**B. Komentar dan Saran**

Mataram,

2023

Siswa



(.....)

## LAMPIRAN 5

### SOAL PILIHAN GANDA

A. Petunjuk: Tulislah nama, kelas, dan tanggal pada lembar jawaban!

Nama : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

B. Petunjuk pengisian :

- Jangan lupa berdo'a sebelum mengerjakan soal
- Isilah identitas nama dan nomor absen terlebih dahulu
- Bacalah soal dengan seksama
- Kerjakan soal dengan tenang dan teliti
- Periksa kembali setelah menyelesaikan semua soal

C. Soal

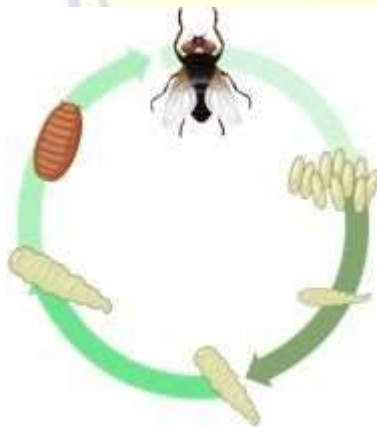
1. Rangkaian peristiwa dari hewan dilahirkan sampai hewan tersebut berkembangbiak dinamakan....
  - a. Metamorfosis
  - b. Berkembang
  - c. Melahirkan
  - d. Daur Hidup Hewan
2. Perhatikan gambar berikut:



Berikut merupakan urutan daur hidup kupu-kupu adalah ....

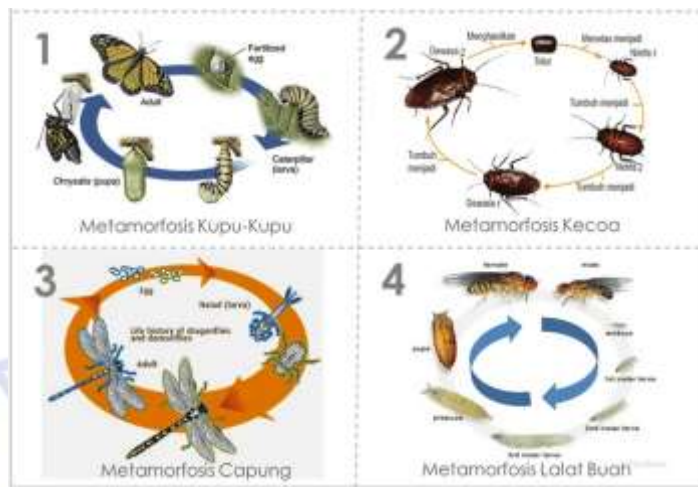
- a. Telur – ulat – kupu-kupu – kepompong
- b. Telur – kepompong – ulat – kupu-kupu

- c. Telur – ulat – kepompong – kupu-kupu
- d. Kupu-kupu – kepompong – ulat – telur
3. Berikut hewan yang tidak mengalami metamorfosis adalah ....
  - a. Sapi
  - b. Kupu-kupu
  - c. Capung
  - d. Katak
4. Ayam dan Kucing tidak mengalami metamorfosis karena selama hidupnya tidak mengalami ....
  - a. Makan makanan
  - b. Perubahan bentuk
  - c. Berkembangbiak
  - d. Kawin
5. Tahap daur hidup nyamuk yang berbahaya bagi manusia adalah pada saat ....
  - a. telur
  - b. Pupa
  - c. Larva
  - d. Nyamuk
6. Penyakit yang disebabkan oleh nyamuk contohnya adalah ....
  - a. Diare
  - b. Tifus
  - c. Demam berdarah
  - d. Maag
7. Perhatikan gambar berikut:



- Berikut adalah daur hidup lalat yang benar adalah ....
- a. Telur – larva – nimfa – lalat
  - b. Telur – larva – pupa – lalat

- c. Telur – nimfa – pupa – lalat
  - d. Telur – larva – nimfa – lalat
8. Nyamuk dapat bertelur di tempat ....
- a. Kering
  - b. Air yang menggenang
  - c. Tanah
  - d. Pasir
9. Perhatikan gambar berikut:



Berikut ini adalah ciri-ciri metamorfosis tidak sempurna, kecuali ....

- a. Saat menetas bentuk hewan jauh berbeda dari induknya,
  - b. Mengalami masa pupa atau kepompong
  - c. Urutan metamorfosis adalah telur → larva → pupa → hewan dewasa.
  - d. Urutan metamorfosis adalah telur → hewan muda → hewan dewasa
10. Ulat yang justru dimanfaatkan oleh manusia sebagai bahan tekstil adalah ....
- a. Ulat sawah
  - b. Ulat pisang
  - c. Ulat Sutera
  - d. Ulat Padi

**LAMPRAN 6.****TABULASI ANGGKET RESPON SISWA UJI TERBATAS**

<b>NAMA SISWA</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>TOTAL</b>	<b>RATATA</b>
IT	3	4	4	4	3	4	4	3	4	33	94
MD	4	4	4	4	3	3	3	3	3	31	88
VN	4	3	3	4	4	4	4	4	4	34	97
AM	4	3	3	4	4	3	3	3	4	31	88
GT	4	4	4	4	4	4	3	3	4	34	97
KD	4	4	4	3	4	4	4	3	4	34	97
IY	4	4	4	3	4	4	3	4	4	34	97
IN	4	4	3	4	3	4	4	3	4	33	94
KY	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	100
WY	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	100
<b>TOTAL</b>	<b>39</b>	<b>38</b>	<b>37</b>	<b>36</b>	<b>37</b>	<b>38</b>	<b>36</b>	<b>34</b>	<b>39</b>	<b>334</b>	<b>952</b>
<b>RATA-RATA</b>											<b>95,2</b>

**TABULASI ANGGKET RESPON SISWA UJI LAPANGAN**

<b>NAMA SISWA</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>TOTAL</b>	<b>RATATA</b>
AY	3	4	4	4	3	4	4	3	4	33	94
NKG	4	4	4	4	4	3	3	3	4	33	94
NM	3	3	3	4	4	4	4	4	4	33	94
LT	4	4	4	4	4	4	3	3	4	34	97
NK	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	100
MG	4	4	4	3	4	4	4	3	4	34	97
MT	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	100
MP	4	4	3	4	3	4	4	4	4	34	97
N	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	100
PT	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	100
GT	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	100
SA	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34	97
WL	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	100
AK	4	4	4	3	3	4	3	4	4	33	94
DN	4	3	4	3	4	4	4	4	4	34	97
AF	4	4	4	4	4	3	4	4	3	34	97
PM	4	3	4	3	4	4	4	4	3	33	94
RT	4	4	3	4	3	4	4	4	4	34	97
ST	4	4	4	3	4	4	4	4	3	34	97
QB	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35	100
<b>TOTAL</b>	<b>78</b>	<b>77</b>	<b>77</b>	<b>73</b>	<b>76</b>	<b>78</b>	<b>77</b>	<b>71</b>	<b>75</b>	<b>682</b>	<b>1946</b>
<b>RATA-RATA</b>											<b>97,3</b>



## TABULASI NILAI BELAJAR

### PRETEST

N O.	NAMA SISWA	SKOR										Total	Rata- rata
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.		
1.	AY	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4	40
2.	NKG	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4	40
3.	NM	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	40
4.	LT	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	40
5.	NK	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	30
6.	MG	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	4	40
7.	MT	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	40
8.	MP	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	40
9.	N	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	5	50
10.	PT	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	40
11.	GT	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	4	40
12.	SA	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	4	40
13.	WL	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	4	40
14.	AK	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	40
15.	DN	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	5	50
16.	AF	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	30
17.	PM	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	40
18.	RT	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	4	40
19.	ST	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	50
20.	QB	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	4	40
Jumlah		20	0	17	17	16	2	3	2	3	1	81	810

### POSTEST

N O.	NAMA SISWA	SKOR										Total	Rata- rata
		1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.		
1.	AY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
2.	NKG	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80
3.	NM	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
4.	LT	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80
5.	NK	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
6.	MG	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
7.	MT	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
8.	MP	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90
9.	N	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
10.	PT	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80
11.	GT	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
12.	SA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
13.	WL	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
14.	AK	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90
15.	DN	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80
16.	AF	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80
17.	PM	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80
18.	RT	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80
19.	ST	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80
20.	QB	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80
Jumlah		20	5	20	20	19	13	14	20	20	20	171	1710

No	Nama Siswa	Pretes	Postes	Selisih (Nilai Postes dikurang nilai pretes)	Skor Ideal Pretes	N-Gain	N-Gain Skor
					100-Nilai Pretes	(Nilai Selisih dibagi Nilai Skor ideal)	(Nilai N- gain dikali dengan 100%)
1.	AY	40	90	50	60	0.83	83
2.	NKG	40	80	40	60	0.66	66
3.	NM	40	90	50	60	0.83	83
4.	LT	40	80	40	60	0.66	66
5.	NK	30	90	60	70	0.85	85
6.	MG	40	90	50	60	0.83	83
7.	MT	40	90	50	60	0.83	83
8.	MP	40	90	50	60	0.83	83
9.	N	50	90	40	50	0.8	80
10.	PT	40	80	40	60	0.66	66
11.	GT	40	90	50	60	0.83	83
12.	SA	40	90	50	60	0.83	83
13.	WL	40	90	50	60	0.83	83
14.	AK	40	90	50	60	0.83	83
15.	DN	50	80	30	50	0.6	60
16.	AF	30	80	50	70	0.71	71
17.	PM	40	80	40	60	0.66	66
18.	RT	40	80	40	60	0.66	66
19.	ST	50	80	30	50	0.6	60
20.	QB	40	80	40	60	0.66	66
<b>Jumlah</b>		<b>810</b>	<b>1710</b>	<b>900</b>	<b>1190</b>	<b>15.07</b>	<b>1507</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>40.5</b>	<b>85.5</b>	<b>45</b>	<b>59.5</b>	<b>0.75</b>	<b>75</b>
<b>Keterangan</b>						<b>Tinggi</b>	<b>Efektif</b>

## LAMPRAN 7. DOKUMENTASI



